Племя

Ты принадлежишь к племени. Племя молится, живёт, сражается, размножается и умирает согласно определённому набору верований и традиций. Выбери, к какому племени принадлежишь ты, и возьми себе одну из его черт.

Детское племя: возможно, вы — оставшиеся в живых юнцы из вырезанного племени, а, может быть, вы изгоняете из своих рядов тех, кто стал взрослым.

- ○ **Энергия юности:** ты можешь игнорировать долговременные последствия от первого полученного увечья.
- ○ **Уязвимый:** когда персонаж игрока помогает тебе, заботится о тебе, защищает или утешает тебя, он может отметить опыт.

Дикое племя: твоё племя, чудовищное и жестокое, охотится на соседей и совершает мрачные, кровавые ритуалы.

- ○ **Каннибал:** отметь опыт, когда ритуально съедаешь тело кого-то убитого тобой лично.
- ○ **Жестокий:** когда ты сражаешься оружием ближнего боя (или своими зубами и когтями), ты наносишь +1 урон (+*кровавый*)

Сокрушённое племя: твоё племя стало жертвой ужасной резни и было изгнано с земель предков. В живых остались лишь дети, старики и калеки, так что племя может полагаться только на тебя. Получи ***халтуру*** и гешефт-обязательство защищать племя (с ними всё в порядке/беспокойство и отчаяние).

- ○ **Сомнамбулический поиск:** старейшины делятся с тобой своими видениями. Получи +*озарение*.
- ○ **Хранитель:** когда ты защищаешь племя от явной опасности или улучшаешь его удел, отметь опыт.

Кочевое племя: твоё племя исходило пустошь вдоль и поперёк. Ты встречался с разными народами и видел много любопытного.

- ○ **Трофей:** получи предмет снаряжения из другого буклета, даже если он является *редким*, *хай-тек* или *ценным*.
- ○ **Бывалый:** можешь выбрать секс-ход из другого буклета. Когда занимаешься сексом, реши, какой из двух секс-ходов использовать.

Племя вихря: твоё племя обитает посередине между нашим миром и мировым вихрем. Твои собратья часто обладают необычными способностями.

- ○ **Шаман:** когда у тебя есть время, подготовка и содействие племени, ты можешь использовать +***погружение***, бросая ⚁⚄+странно, как обычно.
- ○ **Провидец:** возьми один из этих ходов: ***нутром чует***, ***читать вещи***, ***видения смерти***, ***непроизвольная восприимчивость мозга*** или ***заглянуть в душу***.

Племя пустошей: твоё племя выносливо, умело и прагматично. Вы живёте в гармонии с землёй и часто торгуете с другими поселениями.

- ○ **Бережливость:** когда ты используешь ***выживание в пустошах***, можешь выбрать дополнительный вариант: «приобрести 1 бартер».
- ○ **Готовый помочь:** когда ты помогаешь кому-то безвозмездно, получи +1история (если это персонаж игрока) или +1 к следующему броску с ним.

ДИКАРЬ

Ушли старые дни, и традиции прошлого ушли вместе с ними. Что происходит, когда люди забывают, как говорить, как действовать, как быть цивилизованными? Они изобретают себя заново, беря от погибшего мира всё возможное. Из осколков памяти, сохранившихся в руинах, вырос новый порядок — и новая культура. Культура, способная пережить отравленный воздух, бродящих по пустошам тварей и самых опасных хищников — других людей.

Когда сломается последняя из машин, когда все остальные начнут умирать от жажды — вы будете процветать.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Dragonraven

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Погружение

Когда ты ***погружаешься в мировой вихрь*** с помощью своих собратьев по племени, действуй ⚁⚄+странно. При успехе можешь выбрать 1.

- *Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.*
- *Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.*
- *Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.*
- *Внести информацию в мировой вихрь.*
- *Открыть окно в мировой вихрь.*

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1.

- *Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.*
- *Он глубоко проникнет в мировой вихрь.*
- *Он широко затронет мировой вихрь.*
- *Он стабилен и ограничен, без утечек.*

При провале, что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Озарение

Когда ты обращаешься к своему племени в поисках ***озарения***, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь предложенной линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.



ДИКАРЬ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего дикаря, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Бледный Пёс, Джо, Зог, Курц, Тряпка, Охотник, Злой Ворон, Он, Она, Нет-Нет, Моджо, Гунгадеш, Обезьянка, Ноубл, Джон.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: кожаная, меховая, отрепья, украденная, старинная, грубая или напоказ.

Лицо: благородное, со шрамом, уставшее, кривое или обветренное.

Глаза: смеющиеся, безмятежные, дикие, бледные или бдительные.

Тело: гибкое, покрытое шрамами, татуированное, тощее или мускулистое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1, Жёстко =0, Пылко +1, Умно +2, Странно –1
- Круто =0, Жёстко +1, Пылко –1, Умно +2, Странно +1
- Круто +1, Жёстко –1, Пылко +1, Умно +2, Странно =0
- Круто –1, Жёстко +1, Пылко =0, Умно +2, Странно +1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, ***выживание в пустошах*** и ещё один ход дикаря. Также ты получаешь одну из черт племени.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход, выбери 1 или оба:

- Выбери персонажа, который однажды мирно договорился со старейшинами твоего племени. Скажи этому игроку история +1.
- Выбери персонажа, которого (или его близкого) преследовали твои соплеменники. Скажи этому игроку история +1.

Скажи всем остальным история –1. У тебя мало общего с чужаками.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Выбери персонажа, которому ты помог, когда тот заблудился, оказавшись раненым и в одиночестве. Какое бы число он ни назвал, забудь про него и запиши рядом с его именем история +2.
- Выбери персонажа, который когда-то обманул или ограбил тебя. Какое бы число он ни назвал, забудь про него и запиши рядом с его именем история +2.

Со всеми остальными, какое бы число они не назвали, вычти 1 и запиши рядом с именами их персонажей. Чужаки находят ваши обычаи загадочными и запутанными.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в твоём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 2 примитивных оружия;
- одежду, соответствующую внешнему виду, по желанию дающую броню 1;
- всякую всячину ценой 1 бартер.

Примитивное оружие (выбери 2):

- копьё (*урон 3 рукопашный/ближний*);
- удавка (*урон 2 бб вплотную*);
- боевая палица (*урон 2 рукопашный*);
- мачете (*урон 3 рукопашный кровавый*);
- лук и стрелы (*урон 2 ближний перезарядка*);
- топорик (*урон 2 рукопашный/ближний*);
- церемониальный кинжал (*урон 2 рукопашный ценный*);
- метательные ножи (*урон 2 ближний бесконечный*);
- болас (*шок ближний*).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики



действовать под огнём

Круто ◯ подчёркнуто



угрожать насилием; взять силой

Жёстко ◯ подчёркнуто



соблазнить или манипулировать

Пылко ◯ подчёркнуто



оценить ситуацию оценить человека

Умно ◯ подчёркнуто

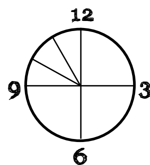


открыть свой разум

Странно ◯ подчёркнуто

Урон

счётчик



◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, скажи ему история –1, а себе история +1; или наоборот, ему история +1, а себе –1. Культурные различия и всё такое.

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >>***развитие***

__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1пылко(макс. пылко +2)
__ получи +1жёстко(макс. жёстко +2)
__ получи новый ход дикаря
__ получи новый ход дикаря
__ получи вторую черту племени
__ получи банду (опиши) и ***лидерство***
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы дикаря

◉ ***Выживание в пустоши:*** когда ты подготовился и под рукой есть материалы, ты можешь создать всё необходимое для жизни в пустошах. Выбери то, что тебе нужно: еда, вода, убежище, одежда, лекарство, простое оружие или броня. Брось ⚁⚄+умно. На 10+ выбери 3, на 7-9 выбери 2:

- *ты изготовил это быстро;*
- *его хватит на какое-то время;*
- *оно хорошего качества и добавляет небольшой дополнительный эффект;*
- *его хватит на небольшую банду.*

◯ ***Тропа войны:*** любым способом подготовься к угрозе насилием или взятию силой — спрячь оружие за спиной, расставь западню или дождись ночи. Прямо перед совершением намеченного хода, брось ⚁⚄+умно. При 10+ выбери 3, на 7-9 выбери 1:

- *враг уязвим. Нанеси +1 урон или **бб** урон по своему выбору;*
- *врага застали врасплох. Он наносит урон –1;*
- *твоя позиция безопасна и даёт тебе укрытие, равное броне 1;*
- *врагу отрезан путь к отступлению: он не сможет уйти туда же, откуда пришёл.*

◯ ***Белый Орёл:*** получи +1 умно (умно +3).

◯ ***Следопыт:*** назови человека, место или вещь в пустошах, которую хочешь найти. Брось ⚁⚄+умно, и в случае успеха ты будешь знать, где это находится. При 10+ МЦ выберет 2, при 7-9 — 3:

- *это далеко;*
- *это во враждебной местности;*
- *это не совсем там, где ты думал;*
- *это захвачено;*
- *это в опасности;*
- *это не совсем то, что ты ожидал.*

◯ ***Набег:*** сражаясь примитивным оружием, ты получаешь +1 к броне (до максимума в +2).

◯ ***Знак в каждом облаке:*** когда ты открываешь разум мировому вихрю, бросай ⚁⚄+умно вместо ⚁⚄+странно.

Снаряжение и банда

Другие ходы

Комментарии

Реиграбельность

В буклете на твой выбор шесть различных племён, в которых ты выбираешь одну черту при создании Дикаря, а вторую можешь взять позже. На наш взгляд — это отличное решение, которого не хватает в «Постапокалипсисе». Конечно, двух Дикарей допускать в одну группу не стоит, но сыграть им во второй раз тоже может быть интересно.

Титры

Да у нас тут целая банда (малая, конечно же) людей, которые помогли в издании буклета. Вот они все, если кому интересно:

Автор: Dragonraven.

Переводчик: InfernalPenguin.

Корректор: Дарья Заузолкова.

Вёрстка: Александр Стрепетилов

Специально для русского издания «Постапокалипсиса»
от **SaF Gang Design**.